

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL ANCAK-ANCAK ALIS SEBAGAI PEMERKUAT KARAKTER BANGSA DI ERA AEC

Aditya Toni Setiawan ⁽¹⁾, Dwi Handayani ⁽²⁾

Universitas Negeri Malang

Email: aditya.terate@gmail.com¹

ABSTRAK

Pembentukan karakter bangsa sebagai modal menghadapi era AEC perlu digalakkan demi terciptanya SDM yang berkualitas. Manusia yang cerdas, terampil dan kompetitif dapat dibentuk melalui pembelajaran di tingkat SD dengan memanfaatkan kekayaan budaya Indonesia berupa permainan tradisional. Permainan tradisional dirasa sangat cocok digunakan dalam pembelajaran di SD karena sesuai dengan taraf usia anak yaitu usia bermain. Tujuan dari penulisan artikel ini yaitu: (1) mengkaji model pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* di SD; (2) menjelaskan manfaat penerapan model pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* terhadap pembentukan karakter bangsa. Pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* merupakan salah satu pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional *ancak-ancak alis* ke dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini mampu memperkuat karakter anak Indonesia yaitu menjadikan anak yang tertib, mampu bekerjasama, jujur, bertanggung jawab, bertoleransi, aktif, berkomunikasi aktif, berani, serta sikap berfikir secara kritis terhadap sesuatu. Penerapan model pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* mampu memperkuat karakter bangsa dalam mempersiapkan SDM berkualitas di era AEC.

Kata kunci : *model pembelajaran, permainan tradisional ancak-ancak alis, karakter bangsa*

PENDAHULUAN

Perkembangan peradaban manusia yang terus menerus menuju kemajuan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, menuntut manusia terus berlari mengikuti perkembangan untuk mampu bertahan. Kesepakatan negara-negara ASEAN membentuk kerjasama Asean Economic Community (AEC) merupakan salah satu upaya negara ASEAN menghadapi perkembangan dunia. AEC memberikan kesempatan untuk negara ASEAN bebas

memasarkan hasil produksinya dinegara ASEAN. Keadaan yang demikian menimbulkan permasalahan pada negara anggota ASEAN, khususnya Indonesia, berkaitan dengan kesiapan sumber daya manusia (SDM) dalam menghadapi era AEC. Persaingan pasar yang semakin sengit membutuhkan sumber daya manusia yang cerdas, terampil dan kompetitif.

Pembentukan manusia yang cerdas, terampil, dan kompetitif dapat dilalui dengan adanya pendidikan.

Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Amanah pendidikan bangsa Indonesia yang telah termaktub meberikan gambaran yang jelas bahwa manusia Indonesia yang dicita-citakan merupakan manusia yang tangguh baik dari segi intelektual, spiritual, dan emosional.

Pembelajaran yang berlangsung dari jenjang PAUD, SD, SMP, SMA, sampai pada perguruan tinggi mengindikasikan kesungguhan bangsa Indonesia dalam membentuk SDM yang tangguh. Pembelajaran pada jenjang SD merupakan pembelajaran yang penting untuk menjadikan sorotan. Pada masa usia SD, anak dibekali ilmu, sikap, dan keterampilan yang paling dasar untuk menuju jenjang berikutnya. Apabila

pembelajaran pada jenjang SD berhasil, maka anak tidak akan mengalami kesulitan yang besar di jenjang-jenjang pendidikan berikutnya. Sebaliknya, jika pendidikan di jenjang SD tidak berhasil maka kesulitan anak akan muncul dalam menjalani pembelajaran di jenjang pendidikan selanjutnya.

Usia anak SD berada pada taraf usia bermain (Hurlock (1980:146)). Hal tersebutlah yang mengakibatkan anak suka sekali bergerak sesuai dengan pendapat Desmita (2009:35) yang menyatakan bahwa anak-anak SD senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Namun, pembelajaran yang berlangsung saat ini banyak yang mengabaikan segi perkembangan anak tersebut. Berdalih dengan adanya kecanggihan teknologi dan manusia harus terus mengikuti perkembangan teknologi, aspek perkembangan anak sebagai hal terpenting penunjang keberhasilan pembelajaran terabaikan. Pembelajaran tidak memberikan ruang kepada peserta didiknya untuk dapat belajar sesuai dengan taraf perkembangannya. Diam memperhatikan tayangan yang

diberikan oleh guru dirasa sangat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Anak akan mampu menguasai kemampuan kognitifnya, namun dari segi sikap dan keterampilan masih perlu dipertanyakan. Munculnya fenomena anak yang lebih tertarik dengan gagetnya dari pada orang disampingnya, anak yang lebih suka menghabiskan waktunya di warnet untuk *game online* daripada bermain dengan temannya, anak yang rela menghabiskan uang sakunya untuk menyewa *plays station* daripada untuk tabungannya, sudah tidak asing lagi ditemui saat ini. Dampak yang ditimbulkan dari hal tersebut diantaranya terbentuklah manusia yang lemah akan karakter baik. Terbentuklah anak dengan karakter yang acuh terhadap sesama, tidak mampu bekerja sama dengan baik, kurang teliti menghapu persoalan, memiliki jiwa kompetisi yang kurang baik, mudah putus asa terhadap masalah yang dihadapi, kurang bisa menghargai waktu, bahkan merambah pada kurangnya jiwa kejujuran pada diri anak.

Hal yang tersebut di atas patut menjadi perhatian dan dicarikan solusi

terbaik. Indonesia memiliki kekayaan budaya yang bisa mengatasi permasalahan tersebut. Memanfaatkan salah satu permainan tradisional sebagai model perbelajaran di SD merupakan solusi yang tepat mengatasi permasalahan karakter bangsa yang semakin melemah. Anak SD suka bermain dan permainan, sehingga pembelajaran dengan bermain dirasa tepat untuk dilaksanakan.

Permainan tradisional *ancak-ancak alis* merupakan salah satu permainan tradisional yang berasal dari Yogyakarta. Permainan ini merupakan permainan kelompok yang membutuhkan pemain dalam jumlah besar, membutuhkan ruang bermain yang luas, serta beberapa peraturan yang harus disepakati. Permainan ini memerlukan kerjasama yang tinggi, jiwa kompetisi yang tinggi, serta ketapatan dan kecepatan yang tinggi. Hal tersebut merupakan nilai positif yang dimiliki oleh permainan tradisional *ancak-ancak alis* bila diterapkan dalam pembelajaran karena selain mampu mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal juga dapat mengembangkan karakter positif bagi peserta didik SD.

Karakter peserta didik yang cerdas, terampil, dan kompetitif sangatlah penting untuk diciptakan sejak usia dini. Pengembangan karakter bangsa yang baik akan mendukung terbentuknya manusia berkemajuan yang siap menghadapi era AEC dan perkembangan dunia lainnya. Mengintegrasikan permainan tradisional kedalam pembelajaran akan menunjang keberhasilan pendidikan Indonesia.

PEMBAHASAN

A. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah sebuah rancangan atau pola yang dibentuk berdasarkan kurikulum untuk merancang bahan ajar, dan sebagai panduan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas maupun tempat belajar lain (Joyce & Weil (1980:1). Gunter et al (1990:67) mendefinisikan “*an instructional model is a step-by-step procedure that leads to specific learning outcomes*”. Pendapat Gunter tersebut menjelaskan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dari

beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah kerangka yang berisi langkah-langkah pembelajaran yang terlukis dari awal sampai akhir yang dibawakan dengan khas oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat beberapa konsep untuk menjelaskan model pembelajaran yang dikemukakan oleh Joyce & Weil (1980:14-17), yaitu: (a) *syntax*, yaitu menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan; (b) *social system*, menggambarkan peran dan hubungan siswa dan guru, serta berbagai aturan/norma yang dianjurkan untuk digunakan pada saat penerapan model; (c) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa; (d) *support system*, menjelaskan tambahan segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran; (e) *instructional and nurturant effects*, menjelaskan akibat/hasil belajar yang diperoleh secara langsung berdasarkan tujuan yang menjadi sasaran (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang menjadi sasaran pembelajaran yang biasanya datang

dari pengalaman hasil penerapan model pembelajaran (*naturant effects*).

B. Permainan Tradisional *Ancak-Ancak Alis*

Permainan *ancak-ancak alis* berasal dari Daerah Istimewa Yogyakarta. Permainan ini menggambarkan kehidupan petani sehingga pada masa dulu permainan ini sangat disenangi oleh anak-anak di pedesaan. Permainan dimainkan oleh anak-anak berusia 6-13 tahun dengan tidak mengenal jenis kelamin. Area bermain yang diperlukan adalah sebidang tanah sesuai dengan jumlah pemain sehingga semakin banyak pemain maka arena permainan yang dibutuhkan semakin luas.

Permainan *ancak-ancak alis* tidak memerlukan peraralatan dan perlengkapan permainan. Permainan hanya menggunakan lagu pengiring tanpa iringan instrumental. Dharmamulya (2005: 41-40) memberikan penjelasan mengenai permainan *ancak-ancak alis*. Permainan *ancak-ancak alis* termasuk pada jenis permainan bermain dan bernyanyi dan atau berdialog. Permainan jenis ini dimainkan diawali atau diselingi dengan

nyanyian, dialog, atau keduanya; nyanyian atau dialog menjadi induk dalam permainan tersebut. Permainan *ancak-ancak alis* bersifat rekreatif, interaktif, yang mengekspresikan pengenalan tentang lingkungan, hubungan sosial, tebak-tebakan, dan sebagainya.

C. Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional *Ancak-Ancak Alis*

Model pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional *ancak-ancak alis* dalam model pembelajaran. Pengintegrasian dilakukan dengan mengembangkan langkah-langkah permainan sehingga sesuai dengan langkah model pembelajaran yang memenuhi prinsip-prinsip model pembelajaran yakni memiliki *syntax* (sistak), *social system* (sistem sosial), *prinsiples of reaction* (prinsip reaksi), *support system* (sistem pendukung), dan *instructional and natural effects* (dampak instruksional dan penggiring). Berikut disajikan model pembelajarn berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* dalam pembelajaran (Handayani, 2013:64-72)

Sintak

Sintak model pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* pada dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Tahap Model Permainan *Ancak-ancak Alis* untuk Pembelajaran

Tahapan	Kegiatan yang dilakukan
Tahap pra permainan Persiapan siswa siap mengikuti pembelajaran	Penataan situasi untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran dengan penyampaian tema, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran serta langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan.
Tahap persiapan Membimbing siswa untuk menggali materi dan pengorganisasian siswa dalam kegiatan pembelajaran	Penyampaian materi oleh guru. Pengorganisasian siswa untuk siap dalam kegiatan permainan <i>ancak-ancak alis</i> .
Tahap permainan Mengkonstruksi pengetahuan dan kemampuan	Permainan <i>ancak-ancak alis</i> , kegiatan diskusi,serta game adu kecepatan dan ketepatan dilaksanakan. Siswa mengkonstruksi pengetahuannya dari proses permainan, kegiatan diskusi dan game.
Tahap penutup Menganalisis dan mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran	Pemberian penghargaan kelompok pemenang. Penarikan kesimpulan dan evaluasi hasil pembelajaran.

Secara rinci, langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis permainan

tradisional *ancak-ancak alis* sebagai berikut.

Tahap pra permainan

Persiapan siswa siap mengikuti pembelajaran

- Penataan situasi untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran.
- Penyampaian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.
- Penjelasan langkah-langkah pembelajaran oleh guru kepada siswa.

Tahap persiapan

Membimbing siswa untuk menggali materi dan pengorganisasian siswa dalam kegiatan pembelajaran

1. Penggalan kemampuan awal siswa oleh guru.
2. Pengkondisian siswa siap melaksanakan permainan di dalam ruangan.
3. Dipilihlah dua siswa yang memiliki badan sama besar, sama tinggi dan sama kuatnya (siswa A dan B). Siswa A dan B disebut sebagai pemain induk.
4. Kedua pemain induk memisahkan diri untuk mengadakan perundingan yang tidak boleh diketahui oleh pemain lain

(pemain anak semang). Dalam perundingan tersebut mereka memilih nama untuk dirinya masing-masing. Nama ini disesuaikan dengan kata-kata yang berhubungan dengan materi pelajaran.

5. Berkumpul kembali ke tempat yang sudah ditentukan untuk melakukan permainan

Tahap permainan

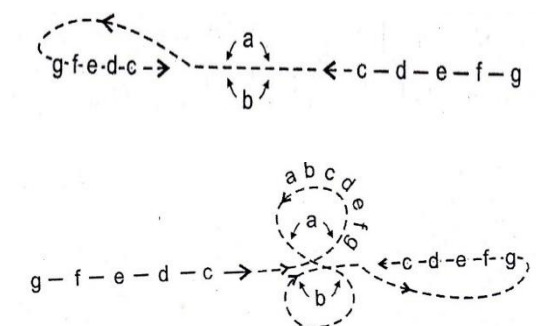
Mengkontruksi pengetahuan dan kemampuan

1. Kedua pemain induk (A dan B) berdiri berhadap-hadapan (misalnya menghadap ke Utara dan Selatan). Keempat tangan mereka diangkat ke atas dan keempat telapak tangannya saling menempel sehingga seolah-olah membentuk sebuah pintu gapura. Pemain induk tersebut selalu menggerakkan tangannya dan saling bertepuk satu dengan lainnya sambil menyanyikan lagu. Lirik lagu disesuaikan dengan materi yang dipelajari.
2. Seluruh pemain menyanyikan lagu, pemain anak semang berjalan berdereturut ke belakang berputar-putar mengitari A dan B dengan memegang

pundak pemain yang berada di depannya. Keadaan pemain dan jalannya bermain dalam permainan dapat dilihat pada gambar 1 dan 2 berikut.



Gambar 1 Posisi Pemain Saat Permainan Berlangsung



Gambar 2 Jalannya Pemain Saat Permainan *Ancak-ancak Alis* Berlangsung (Dharmamulya, 2005: 41, 44)

3. Setelah lagu selesai dinyanyikan, anak yang tepat berada di depan pemain induk ditangkap dan diberikan pertanyaan. Pertanyaan disesuaikan dengan kompetensi

yang akan dicapai. Apabila jawaban yang diberikan benar, maka pemain yang tertangkap tadi berhak memilih kata yang dirahasiakan oleh pemain induk. Setelah memilih, pemain tadi menjadi anak semang dari salah satu pemain induk.

4. Permainan ini diulangi berkali-kali hingga anggota barisan telah memilih kata yang mengartikan dia pada anak semang pemain induk tertentu. Pada akhirnya pemain induk mempunyai anak semang yang mungkin memiliki perbedaan jumlah.
5. Permainan dilanjutkan dengan mengadakan *game* adu kecepatan dan ketepatan untuk menentukan kelompok yang menang atau kalah.
6. Presentasi kelompok tentang hasil *game* adu kecepatan dan ketepatan.

Tahap penutup

Menganalisis dan mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran

1. Menentukan tim yang menjadi pemenang dan pemberian penghargaan kepada tim yang menang.

2. Penarikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan.
3. Pemberian evaluasi terhadap pembelajaran.
4. Pemberian tindak lanjut
5. Penutup pembelajaran.

Sistem Sosial

Sistem sosial yang terjadi pada model dibangun berdasarkan interaksi antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dan guru. Siswa bersama-sama membangun pengetahuannya secara individu maupun kelompok. Dalam permainan kelompok besar siswa mampu menggali kemampuan individunya. Setelah terbentuk kelompok kecil, siswa dalam kelompoknya membangun pengetahuannya dengan berdiskusi. Game adu kecepatan dan ketepatan berlangsung, dan disinilah siswa kembali menggali kemampuannya secara individu. Guru berperan sebagai fasilitator dan pengatur pembelajaran dan permainan berlangsung. Siswa memperhatikan petunjuk dan peraturan yang dijelaskan oleh guru. Dalam permainan terdapat aturan-aturan yang berlaku yaitu tertib pada saat pembelajaran dan permainan, bekerja

sama dalam kelompok besar maupun kecil, berlaku jujur, mampu bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan, dan memiliki rasa toleransi terhadap teman.

Prinsip Reaksi

Pada pembelajaran ini diperlukan guru sebagai fasilitator yang mampu mengarahkan dan membantu proses belajar dalam seluruh kegiatan pembelajaran. Guru diarahkan sebagai pembimbing siswa dalam penemuan konsep dalam diri siswa dan dapat merespon tingkah laku dan pemikiran/konsep siswa dengan tepat. Guru diletakkan sebagai aktor yang berperan mampu memverifikasi kegiatan pembelajaran berupa penguatan pengetahuan, refleksi kegiatan pembelajaran, pemberian pesan moral yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang.

Sistem Pendukung

Sistem pendukung dalam model permainan *ancak-ancak alis* berupa lapangan/halaman, sumber belajar, dan media pembelajaran. lapangan/halaman digunakan sebagai tempat jalannya permainan. Sumber belajar siswa berupa lembar kegiatan

kelompok, buku dan lingkungan sekitar. Media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu papan tempel dan kartu pernyataan.

Dampak Pembelajaran dan Dampak Pengiring

Penerapan model permainan *ancak-ancak alis* pada pembelajaran memiliki dampak yang dirasakan langsung (*direct effect*) dan dampak pengiring (*nurturant effect*). Dampak langsung yang dihasilkan oleh model permainan *ancak-ancak alis* yakni siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Model permainan *ancak-ancak alis* memiliki dampak pengiring (*nurturant effect*) setelah diterapkan. Model mampu menggali karakter positif yang dimiliki siswa.

D. Peran Model Pembelajaran Ancak-Ancak Alis Terhadap Pembentukan Karakter Bangsa

Secara etimologis, kata karakter berasal dari bahasa inggis, *character*, yang berarti watak atau sifat. Karakter adalah nilai-nilai yang khas, baik watak, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan yang

diyakini dan dipergunakan sebagai cara pandang, berpikir, bersikap, berucap dan bertindak laku dalam kehidupan sehari-hari. Orang berkarakter berarti orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak. Dengan makna seperti itu berarti karakter identik dengan kepribadian atau akhlak. Kepribadian merupakan ciri, karakteristik, atau sifat khas diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil dan bawaan sejak lahir (Koesoema, 2007).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa, karakter didefinisikan sebagai nilai-nilai yang khas-baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang terpateri dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku. Karakter secara koheren memancar dari hasil olah pikir, olah hati, olah raga, serta olah rasa dan karsa seseorang atau sekelompok orang. Karakter merupakan ciri khas seseorang atau sekelompok orang yang mengandung nilai, kemampuan, kapasitas moral, dan ketegaran dalam menghadapi kesulitan dan tantangan (Pemerintah Republik Indonesia, 2010).

Menurut Kemendiknas Badan Penelitian dan Pengembangan Kurikulum (2010: 6) untuk lebih memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter pada satuan pendidikan telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, yaitu: (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin

tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/ komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab.

Pendidikan melalui aspek pembelajarannya diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif terhadap pembentukan karakter bangsa. Model pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-anak alis* mampu menghadirkan pembelajaran yang dapat memperkuat karakter bangsa. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Analisis Langkah Pembelajaran Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Ancak-Ancak Alis Sebagai Penguat Karakter Bangsa

Langkah pembelajaran	Karakter yang diperkuat	Keterangan
Tahap pra permainan Persiapan siswa siap mengikuti pembelajaran		
1.1	Religius	Terbentuk dari kegiatan berdoa
	Disiplin	Tertib saat pelajaran
1.2	Disiplin	Tertib saat pelajaran
	Rasa ingin tahu	Penyampaian kompetensi dan tujuan pembelajaran
1.3	Disiplin	Tertib saat pelajaran
Tahap persiapan Membimbing siswa untuk menggali materi dan pengorganisasian siswa dalam kegiatan pembelajaran		
2.1	Rasa ingin tahu	Pertanyaan yang diberikan guru
	Gemar membaca	Menggali kemampuan bisa dengan meminta siswa membaca materi pelajaran
2.2	Disiplin	Tertib dalam setiap arahan yang diberikan guru
2.3	Demokratis	Memahami kondisi masing-masing dan

Langkah pembelajaran	Karakter yang diperkuat	Keterangan
		mengakui kelebihan orang lain
2.4	Mandiri	Memilih keputusan untuk dirinya sendiri tanpa masukan dari orang lain
	Jujur	Tidak memberi tahu pemain lainnya tentang nama dirinya untuk mencari pendukung
2.5	-	-
Tahap permainan Mengkonstruksi pengetahuan dan kemampuan		
3.1	Kerja keras (kerjasama)	Kerja keras dan kerjasama antar kedua pemain
3.2	Disiplin	Tertib saat mengikuti barisan dan tidak tercerai atau saling mendahului
3.3	Mandiri	Mandiri saat menjawab pertanyaan dari pemain induk oleh anak semang
	Jujur	Pemain induk tetap merahasiakan namanya masing-masing
	Tanggung jawab	Bertanggung jawab tentang perannya masing-masing sebagai anak semang dan pemain induk
3.4	Disiplin	Tertib dengan peraturan yang disepakati
	Toleransi	Menghargai pilihan anak semang
3.5	Kerja keras (kerjasama)	Menyelesaikan game adu ketepatan dan kecepatan
	Mandiri	Secara mandiri siswa menentukan sikap menyelesaikan game
	Bersahabat/ komunikatif	Menyelesaikan game dengan terus berkomunikasi dengan anggota kelompok yang lain
	Kreatif	Game adu kecepatan dan ketepatan menentukan kreatifitas individu maupun kelompok
	Menghargai prestasi	Penentuan kelompok yang menang dan kalah
3.6	Bersahabat/ komunikatif	Presentasi mengharuskan komunikasi yang bersahabat antar anggota kelompok
	Tanggung jawab	Mempresentasikan hasil game dengan tanggung jawab
Tahap penutup Menganalisis dan mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran		
4.1	Menghargai prestasi	Menghargai segala keputusan akhir tim yang menang dan kalah

Langkah pembelajaran	Karakter yang diperkuat	Keterangan
	Demokratis	Menerima segala hasil yang dicapai dalam permainan
4.2	Mandiri	Secara individu peserta didik menyimpulkan materi pelajaran
4.3	Jujur	Menyelesaikan evaluasi tanpa mencontek dan percaya diri
	Mandiri	Menyelesaikan evaluasi secara mandiri
4.4	Tanggung jawab	Tindak lanjut yang diberikan bisa berupa pemberian tugas rumah, siswa diminta mengerjakan secara tanggung jawab.
4.5	Religius	Mengakhiri pelajaran dengan berdoa
	Disiplin	Menyelesaikan pembelajaran dengan tertib

Penerapan model pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* memberikan dampak pengiring yang positif terhadap pengembangan karakter bangsa. Handayani (2013:154) menjelaskan hasil penelitiannya bahwa selain dampak instruksional yang mampu memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran, penerapan model tersebut mampu memberikan dampak pengiring yaitu meningkatkan ketertiban dalam pembelajaran, siswa memiliki nilai kerjasama yang baik, meningkatnya sikap jujur, bertanggung jawab terhadap tugas yang ditugaskan, dan mampu bertoleransi dengan temannya. Selain itu, dampak pengiring yang muncul yaitu siswa menjadi aktif dalam kegiatan

pembelajaran, senang dalam pembelajaran, kemampuan komunikasi siswa berkembang dengan baik, sikap berani berkembang, dan siswa mampu berfikir secara kritis terhadap sesuatu.

Dampak pembelajaran yang terbentuk tersebut sejalan dengan teori belajar sosial dari Vygotsky (dalam Trianto, 2009:38) yang mengusulkan bahwa untuk mendapatkan pengetahuan baru, anak-anak membutuhkan interaksi penuh dengan orang lain. Hurlock (1980:146) menyatakan bahwa usia sekolah dasar merupakan usia bermain, anak akan aktif bergerak dan mencari sendiri pengetahuannya dengan bermain. Desmita (2009:35) menyatakan bahwa anak-anak SD senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Dengan bermain pula, siswa akan aktif bergerak berinteraksi dengan teman dan mampu membangun pengetahuannya sendiri.

Model pembelajaran berbasis permainan tradisional *ancak-ancak alis* yang kental dengan nuansa bermain dan permainan, telah memenuhi syarat-syarat permainan untuk pendidikan. Ki Hajar Dewantara dalam

Dhamarmulya (1992:53) mengungkapkan syarat-syarat yang perlu dimiliki permainan anak untuk tujuan pendidikan, yaitu (a) harus menyenangkan, (b) harus memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berfantasi, (c) permainan jangan terlalu mudah sehingga anak bisa merasakan kemenangan dan kekalahan, (d) mengandung unsur kesenian misalnya warna-warna dan bentuk yang indah, (e) mengandung isi yang dapat mendidik anak-anak kearah ketertiban, misalnya menyulam, menggambar, berbaris, dan bernyanyi. Syarat-syarat tersebut mampu dimunculkan dalam model permainan *ancak-ancak alis* yang dirancang sebagai model pembelajaran.

KESIMPULAN

Model pembelajaran berbasis permainan tradiional *ancak-ancak alis* memiliki langkah pembelajran yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap persiapan, pra permainan, permainan, dan penutup. Melalui langkah pembelajarannya, model pembelajaran berbasis model permainan *ancak-ancak alis* mampu memperkuat karakter bangsa anak SD. Karakter yang terbentuk baik disaat anak-anak berada

di usia SD akan mampu menghasilkan SDM yang berkualitas dan siap menghadapi era AEC dengan cerdas, terampil, dan kompetitif tanpa harus kehilangan jati dirinya sebagai bangsa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Penelitian dan Pengembangan Kurikulum. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Pedoman Sekolah*. Jakarta: Kemendiknas.
- Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan. (2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendiknas.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dharmamulya, S. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Jogjakarta: Kepel Press.
- Gunter, M. A., Estes, T. H., & Schwab, J. H. 1990. *Instruction: A models approach*. Boston: Allyn and Bacon.

- Handayani, D. 2011. *Penggunaan Permainan Tradisional Pasaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli Siswa Kelas III SDN Bareng 1 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan, Malang: FIP UM.
- Hurlock, E B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan Istiwidiyanti & Soedjarwo. 2008. Jakarta: Erlangga.
- Joyce, B., & Weil, M. 1980. *Model of teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc. Kuhn, T. S. 2002. *The structure of scientific revolution*. Diterjemahkan oleh: Tjun Surjaman. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Koesoema, D. A. (2007). Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global. Grasindo. Jakarta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.